| CAR | Score | Réserve | Limitation | Malédiction | Facilité |
|---|---|---|---|---|---|
| FORce | | | | | |
| CONstitution | | | | | |
| DEXtérité | | | | | |
| CLAirvoyance | | | | | |
| MORal | | | | | |
| EMPrise | | | | | |
| EGRégore | | | | | |
| MEMoire | | | | | |

**Classes :**

**Factions :**

**Religions :**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Matériel lourd** | | | | | | |
| | | | | | | |
| **Matériel léger** | | | | | | |
| | | | | | | |
| **Rituels de classe** | | | | | | |
| | | | | | | |
| **Rituels de classe** | | | | | | |
| | | | | | | |
| **Missions** | | | | | | |
| | | | | | | |

| Action | FOR | CON | DEX | CLA | MOR | EMP | EGR | MEM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aider un allié (attaque ou dommages) | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Communiquer en silence | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Communiquer hors de portée d'audition | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Demander à entériner une jurisprudence | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Demander à voir le plan de l'arbitre | | | | | | | | ○ ○ ○ |
| Demander un aparté avec l'arbitre | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Demander à changer règle du destin | | | | | | ○ ○ ○ | | |
| Demander à changer règle de l'univers | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Demander un conseil à l'arbitre | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Demander une zone d'intérêt | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Désobéir à sa faction | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Désobéir à sa religion | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Détecter un figurant caché | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Détecter un figurant invisible | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Détecter une zone d'intérêt | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Donner un ordre à un animal | | | | | | ○ ○ ○ | | |
| Donner un ordre à un esprit | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Ignorer une limitation (CAR limitée) | | | | | | | | |
| Négocier | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Obtenir une faveur | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Poser une question à l'arbitre | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Prendre une attaque à la place d'un allié | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Préparer un matériel | | | ○ ○ ○ | | | | | |
| Récupérer un matériel perdu | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Remplir une case de symbiote horla léger | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Remplir une case de symbiote horla lourd | | | | | | ○ ○ ○ | | |
| Remplir une case de refuge (temps de retraite) | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Remplir une case de rituel (CAR classe) | | | | | | | | |
| Remplir une case mission | | | | | | | | ○ ○ ○ |
| Se cacher / dissimuler | | | | | | ○ ○ ○ | | |
| Se déplacer (temps de mêlée) | | | ○ ○ ○ | | | | | |
| Se déplacer (temps de placement) | ○ ○ ○ | | | | | | | |
| Se déplacer (temps de repos) | | ○ ○ ○ | | | | | | |
| Se déplacer (temps de retraite) | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Se déplacer (temps de voyage) | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Se rappeler d'informations utiles | | | | | | | | ○ ○ ○ |
| Se rappeler d'un lien avec un figurant | | | | | | | | ○ ○ ○ |
| Se rappeler d'un souvenir de plus de trois ans | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Se servir d'une information hors-vue | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Se servir d'un défaut adverse (une relance) | | | | | ○ ○ ○ | | | |
| Se servir d'une ressource (une relance) | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Se servir de sa mission (une relance) | | | | | | | | ○ ○ ○ |
| Utiliser un matériel lourd | ○ ○ ○ | | | | | | | |
| Utiliser un matériel léger | | | | ○ ○ ○ | | | | |
| Utiliser un symbiote horla léger | | | | | | | ○ ○ ○ | |
| Utiliser un symbiote horla lourd | | | | | | ○ ○ ○ | | |
| Utiliser une case de rituel (CAR directrice) | | | | | | | | |